

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF SISWA KELAS X SMAN 1 KEDIRI

Moh. Alfani Habibi

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, hab.bibi08@gmail.com

Bernard Djawa

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah hal yang sangat penting karena dengan keaktifan siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran merupakan salah satu indikator tercapainya kompetensi. Khusus di pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK), partisipasi aktif siswa menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam mengikuti setiap aktivitas belajar gerak. Partisipasi aktif siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menarik salah satunya dengan menerapkan permainan tradisional. Dengan penerapan permainan tradisional tersebut diharapkan mampu membuat siswa senang sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh deskripsi tentang (1) implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di kelas X-MIA-C SMAN 1 Kediri tahun pelajaran 2014/2015 dan (2) peningkatan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran melalui implementasi permainan tradisional siswa kelas X-MIA-C SMAN 1 Kediri tahun pelajaran 2014/2015. Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi melalui instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF). Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas X-MIA-C SMAN 1 Kediri dan jumlah sampel yang diambil adalah 33 siswa. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen semu, dengan desain *one group pre-test post-test design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari implementasi permainan tradisional terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa yang dibuktikan dengan hasil *chi-square* hitung $>$ *chi-square* tabel ($58 > 41,337$) dengan prosentase peningkatan sebesar 88,76%.

Kata Kunci : permainan tradisional, partisipasi aktif siswa.

Abstract

Student's involvement in following learning is the important aspect because the student's involvement in following every learning stage is one of indicators to achieve the competency. In physical education, sports, and health learning, student's involvement focuses on the activeness of students in joining each learning activity motion. Involvement of students can be increased with innovative learning and interesting activity, one of them is by applying traditional games. By applying traditional games, it is expected to make students happy so they can increase the involvement. The purpose of this study is to get description about (1) Implementation of traditional games within physical education, sports, and health learning in class X-MIA-C SMAN 1 Kediri 2014/2015 and (2) enhancement of student's involvement for learning through traditional games implementation on X-MIA-C SMAN 1 Kediri 2014/2015. This research method is used quantitative descriptive. The data is collected using observation technique by Proportion Analysis Focus instrument. The target of this research is students on X-MIA-C SMAN 1 Kediri the number of sample taken is 33 students. This type of study is quasi-experimental research, which is designed one group pre-test post-test design. The result of this research shows that there is a significant impact by applying traditional games which is proven with the result of *chi-square* count $>$ *chi-square* table ($58 > 41,337$) with increasing 88.76%.

Keywords: traditional games, student's involvement.

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga formal merupakan tempat bagi siswa untuk belajar ilmu pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan. Mata pelajaran yang berkaitan erat dengan keterampilan khususnya keterampilan gerak adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) karena inti dari PJOK adalah belajar melalui gerak. PJOK diajarkan disemua tingkatan pendidikan dengan salah satu tujuannya adalah menciptakan siswa untuk mempunyai kebugaran jasmani yang baik. Penyelenggaraan PJOK yang menitikberatkan pada aktivitas fisik, maka salah satu tujuannya adalah menciptakan kondisi kebugaran yang baik bagi siswa (Hartono dkk, 2013: 2).

Tingkat kebugaran jasmani memiliki peranan penting bagi siswa dalam mengikuti mata pelajaran PJOK maupun dalam mengikuti mata pelajaran yang lain secara umum. Kebugaran jasmani juga sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dalam melakukan segala aktivitas. Penyelenggaraan PJOK berguna untuk membentuk jasmani yang sehat dan mental yang baik, agar dapat dihasilkan manusia yang cerdas dan bermartabat. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional, seperti tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia sehat, berilmu, bermental baik, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (SL Media, 2011: 11).

Pada zaman yang serba modern seperti sekarang ini diakui atau tidak, peran PJOK harus semakin dimaksimalkan. Hal tersebut memang sudah diimplementasikan dalam kurikulum 2013 dengan menambah jam mata pelajaran PJOK yang sebelumnya dua jam pelajaran (2x45 menit) menjadi tiga jam pelajaran (3x45 menit) yang seharusnya mampu dimanfaatkan dengan baik. Namun, sungguh memprihatinkan jika kita melihat fakta yang terjadi di lapangan. Kecenderungan baik siswa maupun guru kurang memanfaatkan waktu yang diberikan. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru PJOK kelas X di SMAN 1 Kediri tentang pembelajaran PJOK diketahui bahwa di sekolah tersebut masih ada 15-40% siswa yang kurang serius dalam mengikuti pelajaran. Banyak siswa yang menomorduakan mata pelajaran PJOK. Mereka lebih mementingkan mata pelajaran yang lain seperti: matematika, fisika, kimia. Siswa lebih berorientasi kepada akademik, padahal penyelenggaraan PJOK sangat penting untuk menunjang prestasi

akademik. Bahkan terkadang siswa meminta jam pelajaran PJOK diakhiri padahal jam pelajaran belum selesai. Setelah itu, siswa hanya duduk-duduk, ada juga yang kembali ke kelas, bahkan ada juga yang ke kantin (WWC: Siw, 14 Desember 2014).

SMAN 1 Kediri adalah sekolah yang menerapkan sistem *full day school* atau sekolah dari mulai masuk pukul 07.00 dan pulang pukul 16.00. Dengan kondisi seperti itu maka mutlak dibutuhkan kondisi kebugaran yang prima dari setiap siswa agar mampu menyelesaikan semua tugas sekolah. Oleh karena itu, penyelenggaraan PJOK di sekolah sangat penting sebagai sarana untuk mewujudkan segala tujuan dari pendidikan, maka dibutuhkan kreativitas dari setiap guru PJOK untuk menumbuhkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Dalam rangka mewujudkan hal tersebut, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media permainan. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa untuk mengikuti pelajaran. Sangat banyak jenis permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, dari mulai permainan modern sampai permainan tradisional seperti yang tercantum dalam kompetensi dasar SMA kelas X tentang aktivitas bermain yang di dalamnya terdapat materi permainan yakni menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan. Khusus permainan tradisional ini sangat spesial karena bangsa lain belum tentu memilikinya dan memang berasal dari akar budaya Indonesia dan menjadi kekayaan bangsa. Kekayaan Indonesia sangatlah beragam dari mulai bahasa sampai permainan tradisionalnya. Di setiap daerah memiliki permainan khasnya masing-masing dari permainan yang tidak ada berhubungan dengan gerak lokomotor sampai permainan yang membutuhkan gerak aktif dari pemainnya (Soemitro, 1992: 171). Kaitannya dengan pendidikan jasmani yang menekankan pembelajaran melalui gerak tentu permainan tradisional yang berhubungan dengan aktivitas gerak sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran. Dengan diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif dari siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK yang berarti siswa lebih aktif bergerak. Dengan keaktifan siswa dalam bergerak akan semakin besar kemungkinan untuk mencapai tingkat kebugaran jasmani yang baik. Dengan kebugaran siswa yang semakin baik maka bisa dikatakan penyelenggaraan PJOK di sekolah sebagai wadah keterampilan gerak dan sarana mencapai kebugaran jasmani serta mental yang baik akan berhasil.

PJOK adalah salah satu mata pelajaran wajib di Indonesia. Pendidikan jasmani diajarkan disemua tingkatan pendidikan dari mulai Taman Kanak-kanak

(TK), Sekolah Dasar (SD) sederajat, Sekolah Menengah Pertama dan Atas (SMP dan SMA) sederajat dengan salah satu tujuannya yaitu untuk menciptakan siswa dengan kondisi kesegaran jasmani yang baik. Peningkatan kondisi kebugaran jasmani tersebut diamanahkan disemua jenis dan jenjang pendidikan sehingga penyelenggaraan PJOK yang baik sangat penting sebagai salah satu bagian dari tujuan pendidikan nasional (Mahardika 2010: 87).

PJOK adalah bagian penting dalam pendidikan karena dengan pendidikan jasmani maka diharapkan mempunyai kebugaran jasmani yang baik sehingga mampu untuk melakukan aktivitas sehari-hari dengan baik pula terutama segala aktivitas di sekolah karena hampir sebagian waktu siswa dihabiskan di sekolah baik itu untuk pembelajaran maupun kegiatan lainnya. Oleh karena itu, PJOK juga berperan dalam pembinaan hidup sehat siswa sehingga diharapkan mempunyai perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang seimbang (Kristiyandaru, 2010: 33).

PJOK adalah salah satu bagian penting dari sistem pendidikan nasional yang berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan kondisi hidup yang sehat dan penunjang tumbuh kembang jasmaniah melalui peningkatan kebugaran jasmani sehingga siswa mampu melakukan tugas yang dibebankan sekolah karena jika kondisi tidak bugar, maka mustahil siswa mampu mengemban tugas berat sekolah. Oleh karena itu, dalam pembelajaran PJOK dibutuhkan beberapa inovasi yakni salah satunya dengan penerapan permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan bermain yang dimainkan oleh anak-anak bahkan orang dewasa pada suatu daerah tertentu secara tradisi (Soemitro, 1992: 171). Tradisi memiliki arti sesuatu itu telah dilakukan sejak lama dan diwariskan secara turun-temurun. Namun, untuk masa-masa sekarang ini sepertinya pewarisan itu sudah luntur. Anak-anak cenderung banyak yang meninggalkan permainan tradisional itu karena lebih memilih permainan yang lebih modern.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu aktivitas bermain yang mengandung unsur keceriaan yang berasal dari kebiasaan masyarakat khususnya anak-anak di suatu daerah tertentu yang telah diwariskan secara turun-temurun. Karena berasal dari daerah dan kebiasaan hidup suatu kelompok masyarakat maka permainan tradisional bersifat khas yang memungkinkan setiap daerah memiliki perbedaan dan keberagaman dalam cara dan aturan bermain. Bahkan penyebutan permainan setiap daerah bisa saja berbeda meskipun jika dilihat sekilas permainan itu sama, seperti *Engklek* di daerah Jakarta tapi di Jawa Timur disebut *Gejlik* (daerah Kediri dan sekitarnya) atau

Jampi (daerah Tuban dan sekitarnya), dan masih banyak lagi permainan lainnya. Namun dalam penelitian ini menggunakan permainan yang umum dilakukan anak-anak Indonesia dan mempunyai unsur lari yang berkaitan dengan komponen kebugaran jasmani yakni daya tahan, maka dipilihlah empat permainan tradisional yaitu permainan Hadang (*Gobak Sodor*), Pindah Bintang (*Lintang Alihan*), Petak Jongkok (*Dulip*) dan permainan Benteng-Bentengan. Keempat permainan tradisional tersebut diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK.

Partisipasi aktif siswa sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mustahil pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa kurang atau bahkan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif untuk menunjang keberhasilan tersebut (Dimjati dan Mudjiono dalam Haryanto, 2012). Bisa dengan melibatkan siswa dalam setiap tugas gerak maupun dengan tugas yang lain.

Menurut Suryosubroto (dalam Italiani, 2012: 5), "Partisipasi adalah keterlibatan mental, emosi, dan fisik anggota dalam memberikan inisiatif terhadap kegiatan-kegiatan yang dilancarkan oleh organisasi serta mendukung pencapaian tujuan."

Aktif memiliki makna giat, bekerja, berusaha (KBBI: 2008). Jika dikembalikan kepada penyelenggaraan PJOK, aktif berarti mengikuti setiap kegiatan yang ada dalam pembelajaran dan berusaha semaksimal mungkin dalam setiap pembelajaran atau tugas gerak.

Untuk dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar guru dapat melakukannya dengan keterlibatan secara langsung siswa baik secara individual maupun kelompok, penciptaan peluang yang mendorong siswa untuk melakukan eksperimen, upaya mengikutsertakan siswa atau memberi tugas kepada siswa untuk memperoleh informasi dari sumber luar kelas atau sekolah serta upaya melibatkan siswa dalam merangkum atau menyimpulkan pesan pembelajaran. Kaitannya dengan pembelajaran PJOK yang mempunyai tujuan untuk memenuhi kecukupan gerak siswa, maka partisipasi dalam hal ini dapat diartikan bahwa setiap siswa mengikuti instruksi gerak yang diberikan oleh guru (Tim Mapel Penjasorkes Depdiknas, 2007)

Dari beberapa uraian diatas, maka dapat ditarik sebuah pengertian dari partisipasi aktif siswa yakni kesediaan siswa untuk berperan dalam setiap kegiatan pembelajaran PJOK dengan melibatkan unsur fisik dan mental siswa dalam mengikuti instruksi gerak yang diberikan oleh guru. Peningkatan partisipasi aktif siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbedaan keaktifan siswa dalam mengikuti setiap instruksi gerak dari guru. Peningkatan tersebut diketahui dari hasil tes

awal dengan tes akhir. Peningkatan yang terjadi sebagai akibat dari adanya pemberian perlakuan permainan tradisional. Semua data yang muncul dalam proses pembelajaran nantinya dicatat dalam instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF).

METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian eksperimen terdapat empat ciri yakni: adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan (Maksum, 2012: 67). Jika dalam penelitian eksperimen tidak memenuhi keempat ciri tersebut maka dapat dikatakan eksperimen murni. Oleh karena dalam penelitian ini hanya memenuhi dua ciri yakni adanya perlakuan dan ukuran keberhasilan maka penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*).

Desain penelitian yang digunakan adalah *pra One Group Pretest-Posttest Design*. Artinya dalam desain ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Dengan desain tersebut akan diketahui perbedaan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan terhadap subjek penelitian (Maksum, 2012:97).

Menurut Maksum (2012: 53), “populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan di generalisasikan”. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Kediri berjumlah 343 siswa dengan jumlah siswa setiap kelas bervariasi antara 32 sampai 35 siswa yang terdiri dari 10 kelas (8 kelas MIA, dan 2 kelas IIS).

Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Menurut Maksum (2012: 57) teknik ini dianggap lebih efektif jika jumlah populasi yang terlalu banyak sehingga tidak mungkin melakukan penelitian terhadap populasi. Dalam teknik ini yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area. Cara menentukan sampel yakni dengan mengumpulkan 1 perwakilan dari tiap kelas di kelas X yang nantinya setiap perwakilan tersebut mengambil undian yang telah disediakan. Undian tersebut berupa kertas yang berjumlah sama dengan jumlah kelas yakni 10 kelas. Siswa yang mendapatkan undian maka kelas yang diwakilinya akan menjadi sampel penelitian. Dalam hal ini perwakilan dari kelas X-MIA-C mendapatkan kertas bertuliskan “kelas penelitian” sehingga menjadi sampel penelitian. Kelas X-MIA-C berjumlah 33 siswa sehingga jumlah sampel penelitian adalah 33.

Terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan

tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Sedangkan variabel terikatnya adalah partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF). Instrumen tersebut dikembangkan oleh tim mata pelajaran Penjasorkes Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Departemen Pendidikan Nasional. Dengan instrumen observasi ini nantinya akan diketahui proporsi alokasi waktu belajar gerak (*active time allotment*) dan proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak (*student's direct engagement*). Proporsi alokasi waktu belajar gerak adalah alokasi waktu yang disediakan guru bagi siswa untuk melakukan aktivitas gerak. Sedangkan proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak adalah jumlah siswa yang terlibat langsung dalam aktivitas belajar gerak per jumlah siswa (Tim Mapel Penjasorkes Depdiknas, 2007). Dalam instrumen tersebut terdapat dua domain penilaian berupa prosentase yang berkaitan dengan partisipasi aktif siswa yakni *active time allotment* (ATA) atau proporsi alokasi waktu belajar gerak dan *student's direct engagement* (SDE) atau proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak. ATA adalah alokasi waktu yang disediakan guru bagi siswa untuk melakukan aktivitas gerak. Sedangkan SDE adalah jumlah siswa yang terlibat langsung dalam aktivitas belajar gerak per jumlah siswa.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan pengamatan. Pengamatan terhadap proses pembelajaran dicatat dalam instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF) oleh *observer*. Peneliti yang juga sebagai *observer I* akan dibantu oleh *observer II*. Adanya dua *observer* bertujuan untuk menghindari subjektivitas dan supaya data lebih akurat. Dari pengamatan tersebut nantinya akan diperoleh data *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya akan dilakukan proses analisis data berdasarkan hasil yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Dalam bagian ini, disajikan hasil penelitian dari proses penilaian *pre-test* dan *post-test* dari sampel penelitian. *Post-test* dilakukan dua kali (*post-test 1* dan *post-test 2*) untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari perlakuan. Sampel penelitian adalah kelas X-MIA-C dengan jumlah 33 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket Analisa Proporsi Fokus (APF). Dari pengisian instrumen tersebut diperoleh data-data berupa angka yang menunjukkan alokasi waktu belajar gerak dan proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak.

Dalam hasil penelitian terdapat 2 hal yang akan dijelaskan, diantaranya adalah distribusi data hasil *pre-*

Deskripsi data	Pretest – Posttest 1				
	Epi- sode	Σ AF	Σ SF	ATA	SDE
P1	Pretest	24	29	57,50%	100%
P2	Posttest 1	28	38	43,90%	100%
2.	Pretest	52	63	63,46%	28,19%
1	Posttest 1	43	55	67,44%	50,61%
	Selisi	-9	-14	3,96%	22,42%
Pretest – Posttest 2					
P1	Pretest	44	66	54,54%	89,25%
P2	Posttest 2	62	82	61,80%	69,50%
	Selisi	18	16	8,80%	23,36%

Keterangan :

Σ Siswa = Jumlah siswa

ATA = Active Time Allotment

SDE = Student's Direct Engagement

Pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa pada hasil penilaian *Active Time Allotment* (ATA) adalah penilaian yang didasarkan pada jumlah alokasi waktu yang disediakan guru bagi siswa untuk melakukan aktivitas gerak saat *pre-test* memiliki prosentase sebesar 55,00%; *post-test 1* sebesar 54,05%, *post-test 2* sebesar 61,80%. Selisih antara *pre-test* dan *post-test 1* adalah 0,95% (menurun), sedangkan *pre-test* dan *post-test 2* adalah 8,80% (meningkat).

Selanjutnya pada hasil penilaian *Student's Direct Engagement* (SDE) atau jumlah siswa yang terlibat langsung dalam aktivitas belajar gerak per jumlah siswa saat *pre-test* menunjukkan prosentase sebesar 46,14%; *post-test 1* sebesar 60,97%; *post-test 2* sebesar 70,03%. Selisih antara *pre-test* dan *post-test 1* adalah 21,36% (meningkat), sedangkan *pre-test* dan *post-test 2* adalah 23,36% (meningkat).

Secara umum, dari distribusi data penilaian di atas maka didapatkan hasil penilaian yang menunjukkan peningkatan pada masing-masing aspek kecuali pada *Active Time Allotment* (ATA) untuk data *pretest* dengan *posttest 1*. Selanjutnya peningkatan yang lebih rinci akan dijelaskan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Deskripsi Data per Tahapan Pembelajaran

Keterangan :

P1 = Pendahuluan

P2 = Penutup

I = Inti

ΣAF = Jumlah total alokasi fokus

ΣSF = Jumlah total siswa fokus

ATA = Active Time Allotment

SDE = Student's Direct Engagement

Dari tabel 4.2 di atas dapat dijelaskan perolehan data dari setiap tahapan pembelajaran dari pendahuluan, inti, dan penutup. Prosentase *Active Time Allotment* (ATA) pada tahap pendahuluan untuk data *pre-test* sebesar 37,50%; *post-test 1* sebesar 43,90%; selisih 6,40%; *post-test 2* sebesar 54,54%; selisih 17,04%. Pada tahap inti, prosentase *pretest* sebesar 63,46%; *post-test 1* sebesar 68,96%; selisih 5,50%; *post-test 2* sebesar 67,44%; selisih 3,96%. Pada tahap penutup, prosentase *pre-test* sebesar 50%; *post-test 1* sebesar 50%; selisih 0%; *posttest 2* sebesar 100%; selisih 50%.

Sedangkan untuk data *Student's Direct Engagement* (SDE) pada tahap pendahuluan untuk data *pre-test* sebesar 100%; *post-test 1* sebesar 100%; selisih 0%; *post-test 2* sebesar 89,25%; selisih -10,04%. Pada tahap inti, prosentase *pretest* sebesar 28,19%; *post-test 1* sebesar 35%; selisih 6,81%; *post-test 2* sebesar 50,61%; selisih 22,42%. Pada tahap penutup, prosentase *pre-test* sebesar 100%; *post-test 1* sebesar 100%; selisih 0%; *posttest 2* sebesar 100%; selisih 0%.

2. Deskripsi Data

Di dalam deskripsi data, terdapat beberapa hal yang dapat dijelaskan yaitu selisih hasil *pre-test*, *post-test 1*, dan *post-test 2* untuk mengetahui perbedaan diantara ketiganya. Secara rinci distribusi data dapat dijelaskan sebagai berikut: rerata dari hasil *pre-test* sebesar 20,28; *post-test 1* sebesar 27,00 selisih 6,72; dan *post-test 2* sebesar 38,28; selisih 18. Sedangkan standart deviasi *pre-test* sebesar 0,63; *post-test 1* sebesar 0,37; selisih -0,26; *post-test 2* sebesar 1,45; selisih 0,82. Varian *pre-test* sebesar 0,4; *post-test 1* sebesar 0,13; selisih -0,27; *post-test 2* sebesar 2,13; selisih 1,37. Selanjutnya untuk nilai tertinggi *pre-test* yang semula 22, meningkat 6 menjadi 28 pada saat *post-test 1*, dan meningkat lagi menjadi 41 saat *post-test 2*. Sedangkan untuk nilai terendah *pre-test* yang semula 19, meningkat 7 menjadi 26 pada saat *post-test 1*, dan meningkat lagi menjadi 36 saat *post-test 2*.

Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik, maka terlebih dahulu dilakukan pemenuhan syarat uji. Dalam penelitian ini syarat uji yang dimaksud adalah uji normalitas. Uji normalitas

menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Normalitas Distribusi Nilai Kolmogorov-Smirnov

Distribusi Nilai	N	Statistik	Df	Sig.	Ket.
<i>Pre-test</i>	29	0,354	28	0.000	Tidak Normal
<i>Post-test 1</i>	29	0,431	28	0.000	Tidak Normal
<i>Post-test 2</i>	29	0,219	28	0.001	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa dengan melihat taraf signifikansi maka akan diketahui distribusi data tersebut normal atau tidak. Jika signifikansi $> 0,05$ maka data terdistribusi normal, namun karena pada tabel di atas signifikansi *pre-test* dan *post-test 1* hanya 0,000, *post-test 2* hanya 0,001 itu berarti semua $< 0,05$ Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh distribusi data dari hasil *pre-test* dan *post-test* adalah tidak normal. Oleh karena itu, penghitungan uji beda tidak menggunakan uji-t melainkan dengan uji friedman.

Uji Friedman

Pada bagian ini akan dijelaskan cara pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang telah diperoleh. Uji friedman dilakukan ketika mendapati distribusi data tidak normal. Sebelumnya akan dijelaskan mengenai rumusan hipotesis statistik, nilai kritis, statistik uji, daerah penolakan, dan kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Beda Menggunakan Uji Friedman

Nilai	N	Rerata Ranking	Chi-Square	Keterangan
Pretest	29	1	58	Signifikan
Posttest 1	29	2		
Posttest 2	29	3		

Berdasarkan pada tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada *chi-square* hitung $>$ *chi-square* tabel dengan nilai $58 > 41,337$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test*, *post-test 1* dan *post-test 2* pada sampel penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan partisipasi aktif siswa dengan implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Besar Perbedaan

Dari hasil analisis deskriptif dan uji friedman di atas selanjutnya dihitung besar peningkatan pada sampel

penelitian berdasarkan nilai rata-rata. Hasil penghitungan peningkatan partisipasi aktif siswa kelas X-MIA-C pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada saat *pre-test* terdapat 44 instruksi gerak atau alokasi fokus dengan akumulasi siswa pada tiap instruksi gerak keseluruhan adalah 588. Selanjutnya pada *post-test 1* terdapat 40 instruksi gerak namun dengan akumulasi siswa pada tiap instruksi gerak keseluruhan yang meningkat yakni 783. Sedangkan untuk *post-test 2* jumlah instruksi gerak meningkat menjadi 55 dan akumulasi siswa pada tiap instruksi gerak keseluruhan pun meningkat menjadi 1110. Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan pada setiap hasil tes. Selanjutnya dihitung peningkatan tersebut dalam prosentase. Besar peningkatan yang terjadi dari *pre-test* ke *posttest 1* adalah 33,13%, sedangkan dari *post-test 1* ke *post-test 2* adalah 48,81%. Selanjutnya dari total seluruh peningkatan yang terjadi dari *pre-test* ke *post-test 2* adalah 88,76%. Dari data di atas maka dapat diketahui besar peningkatan partisipasi aktif siswa adalah 88,76%.

Pembahasan

Dari hasil deskripsi data di atas dalam pembahasan ini akan dijelaskan pengaruh implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa kelas X-MIA-C SMAN 1 Kediri. Pengaruh secara sederhana diketahui dengan melihat selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada sampel penelitian. Hal ini menunjukkan perubahan partisipasi aktif siswa dari sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada sampel penelitian maka digunakan uji beda dengan rumus uji beda friedman karena data yang diperoleh berdistribusi tidak normal.

Pada tahap deskriptif menunjukkan bahwa hasil penelitian secara umum untuk penilaian *Active Time Allotment* (ATA) ketika *pre-test* adalah 55%, menurun sebesar 0,95% menjadi 54,05% pada *post-test 1*, namun meningkat pada saat *post-test 2* sebesar 8,80% menjadi 61,80%. Ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran tersebut ada peningkatan terhadap proporsi alokasi belajar gerak yang diberikan oleh guru. Selanjutnya pada penilaian *Student's Direct Engagement* (SDE) juga menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terbukti, jika dalam *pre-test* diperoleh prosentase 46,14% maka meningkat 21,36% pada *post-test 1* menjadi 67,50%, serta meningkat lagi 23,36% pada saat *post-test 2* menjadi 69,50%. *Student's Direct Engagement* (SDE) adalah jumlah siswa yang terlibat langsung pada aktivitas belajar gerak. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan partisipasi aktif siswa ditunjukkan dengan

prosentase siswa yang terlibat langsung dalam aktivitas belajar gerak yang meningkat.

Selanjutnya jika diperinci lagi ke dalam setiap tahapan pembelajaran dari mulai pendahuluan, inti pembelajaran, sampai ke penutup maka juga akan didapatkan hasil peningkatan partisipasi aktif siswa. Prosentase *Active Time Allotment* (ATA) pada tahap pendahuluan untuk data *pre-test* sebesar 37,50% meningkat 6,40% menjadi 43,90% pada *post-test 1* dan meningkat lagi pada *post-test 2* sebesar 17,04% menjadi 54,54%. Pada tahap inti, prosentase *pre-test* sebesar 63,46% meningkat saat *post-test 1* sebesar 5,50% menjadi 68,96%; lalu meningkat lagi pada saat *post-test 2* menjadi 67,44% atau peningkatannya 3,96%. Pada tahap penutup, tidak ada perbedaan prosentase antara *pre-test* dan *post-test 1* yakni 50%, baru meningkat 50% ketika *post-test 2* menjadi 100%. Dengan demikian alokasi belajar gerak yang diberikan oleh guru terus meningkat setiap kali pertemuan.

Sedangkan untuk data *Student's Direct Engagement* (SDE) pada tahap pendahuluan untuk data *pre-test* dan *post-test 1* tidak mengalami perubahan tetap pada prosentase 100%, namun mengalami penurunan sebesar 10,72% menjadi 89,25%. Jika dilihat dari prosentase memang mengalami penurunan, namun jika dilihat dari jumlah siswa fokusnya justru mengalami peningkatan sebesar 367 yakni dari 297 menjadi 664. Pada tahap inti, prosentase *pre-test* sebesar 28,19% meningkat saat *post-test 1* sebesar 22,42% menjadi 35%; lalu meningkat lagi pada saat *post-test 2* menjadi 50,61% atau peningkatannya 22,42%. Pada tahap penutup, tidak ada perbedaan prosentase baik antara *pre-test* dan *post-test 1* maupun *pre-test* dan *post-test 2* yakni tetap pada prosentase 100%. Dengan hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa dalam setiap tahap pembelajaran terdapat peningkatan jumlah siswa yang terlibat langsung dalam aktivitas belajar gerak sehingga bisa dikatakan partisipasi aktif siswa meningkat.

Selanjutnya semua data diuji untuk menentukan hipotesis akhir. Dengan signifikansi dari data *pre-test*, *post-test 1*, maupun *post-test 2* semua didapati signifikansi di bawah 0,05 jadi distribusi data dikatakan tidak normal maka pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji friedman. Dari hasil ini selanjutnya dilakukan tes kebermaknaan (signifikansi 0,05) perbedaan antara nilai *pre-test* dengan *post-test* menggunakan rumus uji friedman. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai uji *chi-square* hitung sebesar 58 lebih besar dari pada *chi-square* tabel sebesar 41,337. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan (0,05) dalam implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa

kelas X-MIA-C SMAN 1 Kediri. Selanjutnya dihitung besar peningkatan dengan membagi nilai rata-rata deviasi dengan nilai rata-rata *pre-test*. Dari hasil pembagian di atas sehingga didapatkan hasil peningkatan partisipasi aktif siswa adalah 33,13% untuk peningkatan *pre-test* ke *post-test 1*, dan 88,76% dari *pre-test* ke *post-test 2*.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa adanya kecenderungan peningkatan partisipasi aktif siswa sehingga disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Untuk itu, direkomendasikan permainan tradisional diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah. Selain itu, guru tidak cukup hanya menjelaskan tugas gerak yang diberikan. Namun penerapan itu juga harus dibarengi dengan manajemen kelas yang baik karena partisipasi aktif siswa dalam aktivitas belajar gerak di PJOK tergantung kejelasan instruksi gerak yang diberikan oleh guru.

Temuan lain yang dapat dijelaskan dalam pembahasan ini adalah bahwa siswa cenderung ceria dalam mengikuti pembelajaran. Ini bisa diamati ketika pembelajaran berlangsung anak tertawa senang khususnya ketika permainan berlangsung dan itu juga berdampak pada saat inti pembelajaran, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran dan lebih aktif dalam mengikuti setiap instruksi gerak yang diberikan oleh guru. Selain itu didapati bahwa dengan pembelajaran itu lebih menarik, guru lebih leluasa dalam memberikan instruksi gerak kepada siswa. Hal tersebut terlihat pada jumlah alokasi fokus oleh guru dari setiap kegiatan penelitian menunjukkan angka peningkatan. Penyebab dari peningkatan ini jelas dampak dari implementasi permainan tradisional yang mengakibatkan pembelajaran lebih menarik sehingga setiap instruksi gerak yang diberikan guru langsung dilaksanakan oleh siswa dan tidak membuang banyak waktu hanya untuk menunggu siswa yang tidak segera melaksanakan instruksi. Dengan demikian, maka dapat dikatakan dengan implementasi permainan tradisional sangat berdampak pada keberlangsungan pembelajaran pada menit-menit berikutnya, jika diawal siswa merasa senang maka pada menit-menit berikutnya siswa juga lebih antusias dan ini menjadi indikator meningkatnya partisipasi aktif siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV di atas maka dapat dijawab rumusan masalah sebagai simpulan penulisan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan

kesehatan dengan implementasi permainan tradisional pada siswa kelas X SMAN 1 Kediri. Dibuktikan oleh hasil uji friedman menghasilkan nilai *chi-square* hitung sebesar 58,00 > *chi-square* tabel dengan nilai sebesar 41,337 dalam taraf signifikan sebesar 0,05.

2. Besar peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan implementasi permainan tradisional pada kelas X SMAN 1 Kediri adalah sebesar 88,76%.

Saran

Berdasarkan temuan-temuan pada saat penelitian dan simpulan di atas, maka saran yang dapat diajukan adalah permainan yang diimplementasikan bisa lebih bervariasi atau bisa diperbanyak agar siswa lebih tertarik. Oleh karena penelitian ini masih tergolong sederhana dan terbatas pada lingkup kecil maka dimungkinkan untuk disempurnakan lagi pada penelitian-penelitian berikutnya. Adanya peningkatan partisipasi aktif pada penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada subyek yang lebih luas karena hanya terbatas pada sampel yang diteliti. Maka penyempurnaan tersebut dapat dilakukan dengan menempatkan subjek penelitian yang lebih banyak untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Erman. 2009. *Metodologi Penelitian Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Haryanto. 2012. *Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar*, (Online), (<http://belajarpsikologi.com/keterlibatan-siswa-dalam-proses-belajar-mengajar/>), diakses 5 Februari 2015).
- Hartati, Sasmina Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hartono, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Italiana, Florence Oktora. 2012. *Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Aktif Index Card Match Di Kelas Vii B Smp Muhammadiyah 2 Depok*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (Online), (<http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/1007/39/183>), diunduh 10 Februari 2015).
- Kemenpora. 2014. *Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 0618 Tahun 2014 Tentang Standar Pelayanan Minimal Olahraga*. Tanpa Penerbit.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mahardika, I Made Sriundy. 2010. *Pengantar Evaluasi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- SL Media. 2011. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS): UU RI No. 20 Tahun 2003 dan Penjelasannya*. Tangerang: SL Media.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi.
- Tim Mapel Penjasorkes. 2007. *Buku Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Pendidikan Dasar (Model IU-07-1)*. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Departemen Pendidikan Nasional
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.